

LA CASA SUL FONDO DEL MONDO

di Mauro Longo

Avventura per *Strange Magic* adatta a personaggi di Livello 2-3, vergognosamente ispirata a *La Casa sull'Abisso* di Hodgson e a *La ricerca onirica dello sconosciuto Kadath* di Lovecraft. La Mappa dei sotterranei è presa senza permesso alcuno dal sito [Dyson's Dodecaedhron](#).

Questa avventura può essere giocata con un'atmosfera horror o semplicemente avventurosa. Nel primo caso bisogna usare le regole per la Fatica Mentale e applicare gli eventi speciali che trovate nel testo.

ANTEFATTO

Nel cuore del Distretto Vecchio di Qandorah, dove le case sono antiche e cadenti, vi è un rione ancor più lugubre e dimenticato. Qui le dimore sono vetuste e abbandonate, le finestre sbarrate e le mura affondate nel fango e nei rovi. Sui loro tetti non batte mai il sole e da anni ormai neanche i ratti vi si aggirano più...

La gente del Distretto Vecchio teme quegli angoli morti e se ne tiene alla larga, ma pare che di recente vi vengano avvistate ombre curve e deformi, che si nascondono nottetempo negli antri vuoti o corrono a schiena bassa tra le mura in rovina.

E qualcuno sta iniziando a sparire, nei dintorni...

E poi ci sono quei suoni, nelle notti senza luna, quei richiami inumani e degenerati, come versi di suini... o meglio ancora, *di cose che imitano i suini...*

NEL RIONE SENZA NOME

È una notte senza luna. Gli eroi potrebbero trovarsi lì per caso o essere stati assoldati o inviati ad indagare sulle recenti scomparse, o sulle disgustose presenze del rione abbandonato. In ogni caso sono assieme ad Alina, una giovane e volenterosa ragazza dei dintorni (una Ladra, a dirla tutta).

All'inizio trovano solo strane orme da ungulati e resti raccapriccianti. Ma poco dopo avvistano una di quelle ombre sfuggenti e dal profilo nauseante di cui parlano tutti.

L'IMBOSCATA DEGLI ESSERI-SUINO



Seguendo il mostro deforme, gli eroi arrivano in un cortile tenebroso in mezzo al rione e cadono in un'imboscata. Vi sono oltre due dozzine di Verriani, che arrivano da tutte le direzioni e continuano a sbucare da abbaini, finestre e tombini. I Verriani combattono alcuni round, ma sulla difensiva, tranne una mezza dozzina di loro che circonda Alina, la cattura e, a un tratto, fugge via. Gli eroi che provano a seguire i rapitori finiscono ostacolati dai Verriani, fin quando il manipolo che tiene in ostaggio la ragazza non si infila in un edificio cadente e scompare.

A quel punto, se lo ritengono opportuno, gli eroi possono combattere seriamente i Verriani rimanenti o lasciarli dileguare.

Nessuno li aiuterà, nessuno li seguirà in questa impresa. Se vogliono salvare Alina, devono lanciarsi da soli nella stamberga abbandonata.

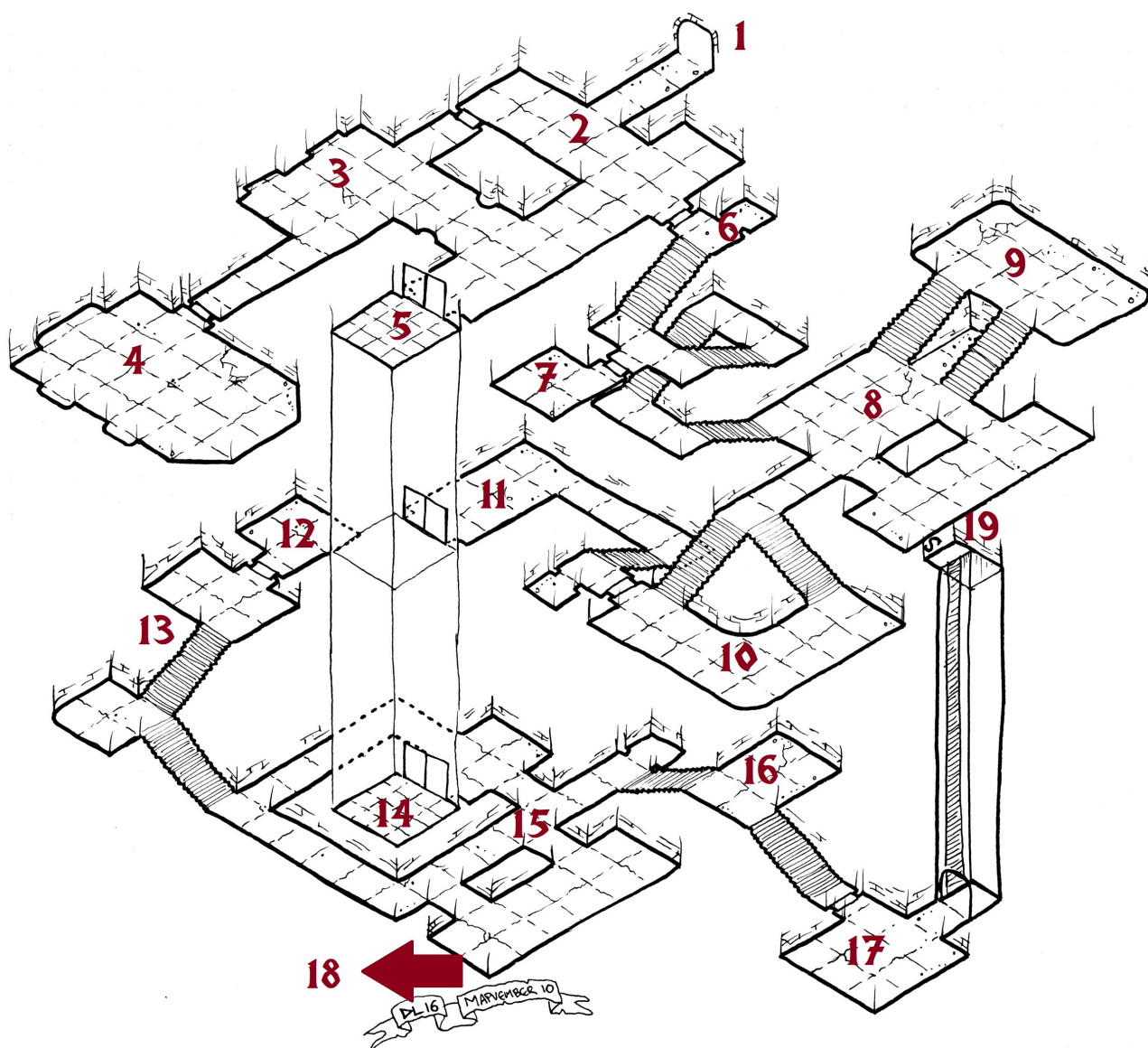
Non appena gli eroi entrano nella bicocca, si ritrovano nell'**Area 1 dei Sotterranei del Distretto Vecchio**: vedi la Mappa.

VERRIANI

I Verriani (anche detti Verri Diabolici o Esseri-Suino) sono mostri innaturali provenienti dal fondo del mondo e, forse, da ancora oltre. Sono coriacei, deviati e abominevoli, ma per fortuna non particolarmente abili. Temono la luce del giorno e il fuoco. Non impugnano armi e non sono in grado di usare strategie speciali.

Co (1), Re (3), De (1), Ma (0), PD (20), Da (Artiglio 1d6), Ab. Subisce -1 a tutti i lanci se esposto alla luce del sole o minacciato con fiamme. L2.

I SOTTERRANEI DEL DISTRETTO VECCHIO



CARATTERISTICHE SPECIALI DEL DUNGEON

Passaggi cadenti: L'intero sotterraneo rappresentato nella Mappa è in legno, vecchio di secoli e cadente. Le scale sono a pezzi, le tavole del pavimento non reggono pesi eccessivi, le pareti sembrano sul punto di crollare. Dappertutto vi sono crepe e, sul pavimento, buchi e aperture che si affacciano su baratri fondi e senza luce. Il Master deve continuamente sottolineare questi aspetti e creare insidie, atmosfera e minacce basate su di essi. Tutto è in legno, marcio, cadente e vetusto. Basta un nonnulla, a quanto sembra, per far crollare mezzo quartiere e precipitare tutti nell'abisso senza fondo che si trova sotto il distretto. Nota bene che questi effetti non sono trappole, ma insidie naturali.

Buio totale: I Verriani hanno occhi luminosi, temono il fuoco e vedono perfettamente al buio. In questi sotterranei le uniche luci saranno quelle impugnate dagli eroi: attenzione a non perderle e a non dare fuoco ai passaggi, visto che sono tutti di legno.

Rovina: Non appena gli eroi arrivano nell'Area 1, prendi 1d20 e posizionalo sul numero 1. Questo dado da adesso in poi servirà a conteggiare il livello di Rovina del sotterraneo, che aumenterà secondo le seguenti condizioni:

- Effetti specifici descritti nelle varie Aree.

- In combattimento, se un eroe viene Stordito, oltre ai normali effetti, colpisce accidentalmente una trave o una parete: Rovina +1.
- Per ogni Azione Difficile, se esce 1 al lancio del dado, comunque vada la prova l'eroe colpisce accidentalmente una trave o una parete: Rovina +1.

Non appena la Rovina arriva a 20, l'intero sotterraneo della Mappa inizia a crollare. A quel punto gli eroi potranno solo fuggire, con un'Azione Difficile su Destrezza (difficoltà 2). Se si trovano nelle Aree 1, 2, 3, 4, 6 e 7 possono ritornare verso la superficie, ma Alina sarà persa per sempre. Se si trovano nelle aree 13, 14, 15, 16 e 17 possono invece raggiungere l'Area 18 (se imbroccano la direzione giusta): in questo caso saranno salvi e potranno ancora raggiungere Alina, ma la via di uscita alle loro spalle è persa per sempre. Se si trovano nell'Area 3 e si gettano nel pozzo fino all'Area 14, e sopravvivono, potrebbero anche raggiungere in questo modo l'Area 18.

LE AREE

1. Le camere in rovina di una stamberga. Gli Esseri-Suino non impegnano gli eroi in combattimento ma scendono delle vecchie scale fino a una cantina ammuffita. Da qui in poi gli eroi hanno bisogno di luce e di organizzare bene ordine di marcia e gestione delle torce.
2. Un sistema di vecchie cantine umide e puzzolenti, collegate tra loro. Se gli eroi incalzano troppo, qui potrebbero essere in agguato 4 **Verriani** per tenerli a bada o ricacciarli via.
3. Sgabuzzino in legno marcio. In un baule coperto di polvere ci sono ancora corde, lanterne e altri oggetti comuni in discreto stato.
4. La stanza è allagata. Dal tetto e dalle pareti gocciola acqua nera e fetida. Ci sono i resti di alcuni uomini armati (armi e armature in buone condizioni) immersi nel liquame. La camera è la tana di una nidiata di **Vermi delle carcasse**. Fatica Mentale: +1.
5. Il pavimento di questa camera crolla non appena gli eroi vi entrano: Rovina +4. Si può fare un'Azione Difficile per cercare di restare aggrappati all'ingresso. Se la prima Azione difficile non riesce, se ne può tentare una seconda a metà della caduta, aggrappandosi al bordo dell'Area 11 o 12 (1d4-1 PD di danno). Se anche la seconda prova fallisce, gli eroi precipitano per decine di metri fino a schiantarsi al suolo e raggiungono zero Punti Destino come per un Attacco letale.
6. Questa serie di scale e pianerottoli è costituita da tavole di legno marcio sospese al soffitto da catene. Gli Esseri-Suino sono passati da questa parte e, se seguono bene le loro tracce, gli eroi potrebbero capire su quali tavole non bisogna passare. C'è infatti il rischio concreto che alcune si spacchino e gli eroi cadano per sei metri sulle scale o i pianerottoli sottostanti. Ogni eroe che precipita di sotto subisce 1d4 danni-1 e aumenta di 1 la Rovina del Sotterraneo.
7. Se il tono dell'avventura è virato verso l'horror, qui si trovano teste umane impilate su lance infilate nel suolo. Orecchie, nasi, occhi e lingua sono stati strappati via a morsi: Fatica Mentale +2. Altrimenti la camera è solamente piena di lerciume.
8. Le tracce dei Verriani scompaiono qui (in prossimità del passaggio segreto nel muro). Se gli eroi cercano le tracce, il passaggio segreto è facile da trovare e aprire (vai all'Area 19).
9. Qui vi sono dei cadaveri di Verriani, circondati da un orrendo sciame di **Mosche della decomposizione**: vedi **Insetti, Sciame**. Tra i corpi si possono trovare un po' di monete, che i mostri avevano trafugato chissà a chi.
10. Questa camera ammuffita ha il pavimento costituito da tavole piegate e marce. Ci sono ossa di animali accumulate nell'angolo sud ma se un eroe va a vedere e pesa più di un elfo o un halfling equipaggiato leggero, il pavimento cede in tutta la stanza e si precipita per quindici metri nell'Area 16. Ogni eroe che precipita di sotto subisce 1d4 danni e aumenta di 1 la Rovina del Sotterraneo. Tra le ossa non vi è nulla di speciale.
11. Qui il pavimento è saldo, anche se fessurato in più punti. Dai buchi nel pavimento si scorge un abisso nero e senza fine e si odono innumerevoli versi di Esseri-Suino in lontananza. Se il tono dell'avventura è legato sull'horror, la sensazione che la città sorga su un baratro colmo di orrori è sconcertante. Fatica Mentale: 2. In teoria si può entrare e uscire dalla stanza anche attraverso la zona aperta sotto l'Area 5 o saltare verso l'Area 12 con un'Azione Difficile su Destrezza (difficoltà 2).
12. Le assi del pavimento e le pareti di legno appaiono qui parzialmente corrose. Una **Melma Viscosa** è in agguato sul tetto e si getta sugli eroi non appena se li trova sotto. In teoria si può entrare e uscire dalla stanza anche attraverso la zona aperta sotto l'Area 5 o saltare verso l'Area 11 con un'Azione Difficile su Destrezza (difficoltà 2).
13. Le pareti e le travi del tetto stanno per cadere. Basta toccare il muro per provocare un crollo: Rovina +2. Si può evitare di finire sepolti dal crollo (1d8 PD di danno) andando verso la zona 12 con un'Azione Difficile su Destrezza (difficoltà 2) o verso la zona 15 con un'Azione Difficile su Destrezza (difficoltà 1).
14. Qui è dove si arriva precipitando (o calandosi) dalle Aree 5, 11 o 12. Risalire da questa parte è praticamente impossibile e potrebbe portare a ulteriori crolli e punti Rovina. Non c'è altro.

15. Agguato dei **Verriani**! Ce ne sono 1d6+2 e, a meno che gli eroi non siano arrivati in maniera furtiva o astuta alle loro spalle, li coglieranno di sorpresa. Le tracce degli Esseri-Suino vanno e vengono dall'Area 16 a un buco nel muro sud: abominevoli artigli hanno sfondato il muro dall'interno e si sono fatti strada verso il sotterraneo.
16. Se il tono dell'avventura è virato verso l'horror, qui si trova un rozzo altare con sopra una testa di maiale in decomposizione. Su tutte le pareti ci sono manate artigliate impresse con il sangue. Fatica Mentale 2. Altrimenti, rozzo altare e rozze incisioni. In entrambi i casi, qualsiasi personaggio dotato di poteri, avverte qui una intensa aura negativa. Se si fruga, si trovano alcune gemme di scarso valore, ma la prossima Azione Difficile effettuata da chiunque abbia frugato avrà un malus di -2.
17. Una camera cadente, lercia e fetida. Ma chi ha edificato questi sotterranei, che sembrano condurre al cuore stesso del mondo? Questo luogo sembra vecchio di millenni...
18. L'Area 15 si apre su un antro buio e vasto, la cui estensione colossale non può essere misurata dagli occhi degli eroi. A quanto pare gli eroi si trovano a centinaia di metri di profondità sotto le vie della città, e questa adesso appare fondata su fragili travi di legno cadente, puntellate su precarie sporgenze di roccia sospese sopra baratri infiniti. Se si fermano a ragionare e a scrutare verso l'abisso, gli eroi sentiranno versi provenire dal vuoto, occhi porcini luminosi che li osservano e tutto il peso della fragilità umana. Fatica Mentale 2. Se trovano la forza di proseguire, presto gli eroi raggiungono dei gradini scavati nella roccia. Vedi **La Scalinata**.
19. I Verriani passano da qui. La scala è in buone condizioni, ma scivolosa, per chi non ha unghioni al termine delle mani. Azione Difficile su Destrezza (difficoltà 1) per non scivolare e precipitare per trenta metri (1d6 PD di danno).

LA SCALINATA

Una interminabile scalinata è scavata nella roccia e discende per centinaia di metri nel cuore dell'antro. Sembra sbazzata rozzamente da artigli e unghioni, e, man mano che si scende, i gradini sembrano più antichi. Gli Esseri-Suino si sono fatti strada dall'abisso fino alle fondamenta della città, da sotto, lavorando probabilmente a quell'opera per migliaia di anni. Potrebbero essere opportune Azioni Difficili sulla Destrezza per non precipitare o l'acquisizione di Fatica Mentale per la consapevolezza di questa orrida invasione in corso.

Giunti sul fondo dell'abisso, gli eroi si trovano di fronte una costruzione cadente in legno, irta di pinnacoli e piani, sovrapposti secondo geometrie incomprensibili fino a toccare le fondamenta delle case più in alto. Sembra quasi un edificio del rione senza nome di Qandorah, ma appare incredibilmente più antico, quasi come se questa struttura dalle angolature storte e inumane sia servita da modello per le vere case della città... Da dentro l'edificio proviene un lucore giallo-verdastro, l'unica illuminazione dell'antro.

LA CASA SUL FONDO DEL MONDO

Dentro questo edificio ancestrale e impossibile, eretto da mani inumane, si trova una tregenda di Esseri-Suino impegnati a circondare la povera Alina, schernirla in ogni modo e offrirgliela alla loro orripilante divinità. Al centro dell'unica sala di quella struttura c'è infatti assisa una immane creatura dai tratti di scrofa, una femmina grande dieci volte il comune Verriano, con otto mammelle cadenti a cui fanno a gara ad attaccarsi i mostri tutto intorno. Alle sue spalle si intravede una fossa, che affonda nel terreno verso non si sa dove. La luce che si scorge proviene proprio da lì e sembra di origine innaturale. I Verriani sono attratti dagli odori nauseanti del loro idolo e non prestano attenzione quasi a nient'altro, se non ad Alina, che tengono in vita per scopi innominabili. Non vi è modo di salvare Alina se non usando un diversivo. Per fortuna l'Idolo-Scrofa non reagisce e non attacca se non in un modo: se qualcuno arriva a tiro e non supera una Azione Difficile basata su Destrezza (difficoltà 2), il mostro lo afferra e se lo getta tra le fauci, divorandolo con orrendi grugniti. La Casa è piena di ingressi secondari, passaggi e ballatoi. È anche facilmente incendiabile.

CONCLUSIONE DELL'AVVENTURA

Se gli eroi salvano Alina e tornano a Qandorah, comunque ci riescano, avranno concluso l'avventura in maniera soddisfacente. Distruggere l'Idolo-Scrofa e sterminare gli Esseri-Suino è fuori discussione, ma gli eroi potrebbero comunque incendiare la Casa sul fondo del mondo, disperdere i Verriani, farsi crollare alle spalle i sotterranei del Distretto Vecchio e quindi scongiurare questa minaccia degenerata per qualche altro anno...

D'altra parte, potrebbero essi stessi rimanere prigionieri sul fondo del mondo, o addirittura dover fuggire gettandosi nella fossa (o esservi gettati dai Verriani). Cosa vi troveranno sarà materia per un'altra Avventura.

PASSAGGIO DI LIVELLO

I personaggi potranno acquisire 1 livello compiendo questa Avventura, 2 livelli in caso di vittoria eclatante.